

(19)



OFICINA ESPAÑOLA DE
PATENTES Y MARCAS
ESPAÑA

(11) N.º de publicación: ES 2 047 437

(21) Número de solicitud: 9200124

(51) Int. Cl. 5: G07F 17/34

(12)

SOLICITUD DE PATENTE

A2

(22) Fecha de presentación: 10.04.91

(71) Solicitante/es: Gestión de Patentes y Marcas-
Gespamar, S.L.
Alfonso Gómez 6
Madrid, ES

(43) Fecha de publicación de la solicitud: 16.02.94

(72) Inventor/es: García de Marina Cruz, Jesús

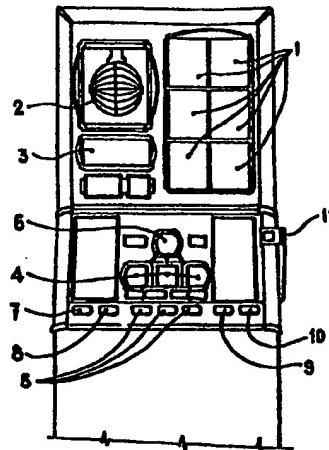
(43) Fecha de publicación del folleto de la solicitud:
16.02.94

(74) Agente: Cobas Barrios, Luis

(54) Título: Máquina de juego recreativa y de azar.

(57) Resumen:

Máquina de juego recreativo y de azar. La máquina parte del juego convencional de multiproyectores (4) a través de los que es obtenible una combinación de signos susceptible de premio, colaborando con ellos otro multiproyector (6) en funciones de comodín trasladable a una de las ventanas (4) mediante pulsadores (5) asociados a los respectivos multiproyectores (4), y con un bombo de lotería (2) que permite suministrar un premio de consolación. De acuerdo con la invención la máquina cuenta además con una serie de paneles (1), que preferentemente consistirán en la reproducción gráfica de cartones de lotería, habiéndose previsto que estos cartones (1) se vayan encendiendo secuencialmente a medida que van transcurriendo partidas sucesivas en las que no exista premio y siendo a su vez iluminables los "números" de dichos "cartones" mediante varios accionamientos seguidos del bombo (2).



DESCRIPCION

Objeto de la invención

La presente invención se refiere a una máquina de juego, concretamente a una máquina recreativa y de azar, de las que suministran a los jugadores premios en metálico, máquina que ha sido concebida y estructurada en orden a potenciar las posibilidades de premio para el jugador, y, en consecuencia, para que resulte más atractiva frente a este último.

Antecedentes de la invención

Son conocidas máquinas recreativas, que funcionan mediante la introducción de una moneda o un grupo de monedas y que incorporan un juego de ventanas o multiproyectores de imágenes, generalmente en número de tres, donde en cada jugada aparecen tres figuras que establecen una combinación susceptible de premio para el jugador. Evidentemente en máquinas de este tipo la participación del jugador en el desarrollo y resultado final de la jugada es nula.

Al objeto de incrementar la participación del jugador en el desarrollo del juego, son conocidas también máquinas que, con las mismas ventanas o multiproyectores anteriormente citados, incorporan además una ventana o multiproyector complementario, constitutivo de una especie de "comodín", que en un determinado momento puede sustituir a cualquiera de las imágenes o figuras de la combinación principal, actuando sobre uno de los pulsadores previstos al efecto y correspondientes a cada uno de los multiproyectores de la combinación principal, de manera que en determinadas circunstancias el jugador tiene la opción de modificar dicha combinación principal y no premiada, tratando de conseguir otra combinación que se encuentre incluida en la tabla de premios.

Siempre dentro de esta línea de aumentar las probabilidades de premio para el jugador, son también conocidas máquinas que, partiendo de la estructura anteriormente expuesta, incorporan además un bombo de lotería que también en determinadas circunstancias puede ofrecer un premio de consolación al jugador.

Descripción de la invención

La máquina de juego recreativo y de azar que la invención propone constituye un nuevo paso adelante en esta línea de potenciar la participación del jugador en el desarrollo del juego y de potenciar las posibilidades de premio.

Para ello de forma más concreta y a partir de la estructuración convencional citada, la máquina que se preconiza centra sus características en el hecho de incorporar, en una zona apropiada de su frontal, una serie de paneles representativos de juegos de azar, como por ejemplo cartones de lotería, asistidos por un circuito complementario que determinan el encendido secuencial de los mismos en función del número de partidas jugadas sin obtención de premio, estando a su vez los circuitos de iluminación de dichos paneles relacionados con el circuito de puesta en marcha del convencional bombo giratorio, para su activación una serie determinada de veces, completando la iluminación de los paneles y casillas, concretamente a base de los números obtenidos en el giro de dicho bombo.

La máquina dispone además en el citado frontal de juego de una ventana rectangular, preferentemente situada bajo el bombo giratorio de lotería en la que se proyectan las cifras o símbolos de juego que se representan en cada uno de los paneles citados, con los valores concedidos por el bombo giratorio, actuando también dicha ventana como indicador del premio especial obtenido y de las monedas a devolver.

Descripción de los dibujos

Para complementar la descripción que se está realizando y con objeto de ayudar a una mejor comprensión de las características del invento, se acompaña a la presente memoria descriptiva, como parte integrante de la misma, de una hoja única de planos en la que con carácter ilustrativo y no limitativo y en su única figura, se ha representado una vista en alzado frontal de una máquina de juego recreativo y de azar realizada de acuerdo con el objeto de la presente invención.

Realización preferente de la invención

De acuerdo con las formas conocidas, la máquina está constituida por un mueble cuya parte frontal superior está ocupada totalmente por la puerta, y que conforma el tablero de juego, en el que se sitúan las tres ventanas (4), ó multiproyectores de imágenes o figuras que componen el plan de ganancias y el correspondiente comodín (6), situando en posición inferior los correspondientes pulsadores (5), que permiten jugar con el comodín (6) para tratar de obtener jugada de premio; en una posición lateral superior se ha dispuesto unos cartones de bingo o lotería (1), ó representación de otros juegos de azar, preferentemente en número de seis; en el otro lateral una amplia ventana a través de la cual se aprecia la existencia de un bombo de lotería (2) y debajo de ésta una ventana proyectora (3). Así mismo se incluyen otros datos y proyectores comunes en este tipo de máquinas, así como el monedero (11).

En estas condiciones, y para mayor claridad expositiva, seguidamente se describe el procedimiento :

El jugador podrá introducir monedas de 25 ó 100 Pt. En este último supuesto, la máquina devolverá el cambio automáticamente, transcurridos unos segundos, salvo que el jugador pulse el botón "juegue" (10) que le permite acumular el dinero depositado para partidas posteriores, quedando reflejado el número de partidas pendientes en el dígito correspondiente a los créditos. Al pulsar el botón de "juegue", (10) que acciona un microcontacto que a su vez activa un relé de seguridad o esperar cinco segundos, con lo que se realiza esta operación automáticamente, se proyectan combinaciones de figuras en las ventanillas (4). A los pocos segundos se interrumpe el ciclo y, si la combinación obtenida en las ventanas en línea (4), coincide con alguna de las del plan de ganancias, se obtendrá el premio correspondiente.

En un número aleatorio de veces, si no se ha obtenido combinación ganadora y en caso de que se iluminen los botones se "pulse" (5), se podrá optar por traspasar el símbolo de la ventana superior (6) ó comodín de la ventana (4) de la linea que corresponda al botón pulsado. Esta operación podrá efectuarse de 1 a 5 veces, según indique el dígito correspondiente a los avances y siempre

dentro de una sola partida.

Hasta aquí la máquina no difiere de una máquina convencional de este tipo.

En cada partida de juego que no se consiga premio en la ventana de proyección en linea (4), ni aún utilizando los avances de comodín (6) correspondientes, la máquina concede un bono que irá iluminando correlativamente del uno al seis paneles simuladores de cartones de bingo (1) ó representativos de otros juegos de azar, situados en la parte derecha, el séptimo bono iluminará el spot o número central de cada panel (1), el octavo bono ilumina las cuatro esquinas y el noveno ilumina la súper linea, o posible continuación, en la décima partida sin premio se ilumina el botón "bingo" (7) o juego de azar representado en los paneles (1) y al pulsarlo o automáticamente si se esperan unos segundos, girará el bombo (2) y se proyectará un número que hará que se ilumine el coincidente en los paneles de luces (1) y como esta operación se repite cinco veces, se iluminarán cinco números al mismo tiempo que se cantan, mediante un dispositivo sonoro y si en su colocación coinciden con alguna de las combinaciones previstas en el plan de ganancias, la máquina pagará la suma de los premios obtenidos, sin que esta suma supere en ningún caso las 500 Pt; y se termina un ciclo de bonos, al tiempo que se apagan los paneles de luces.

La ventana proyectiva (3) tiene diferentes apli-

caciones, ya que permite reflejar convenientemente los números de bingo o símbolos de juego que se representen en cada uno de los paneles (1) y que el bombo (2) va proporcionando, según se explicó anteriormente; así mismo actúa como contador de monedas que va devolviendo como premio obtenido e incluso indica el valor del premio especial.

La máquina se completa con dos pulsadores: (8) para cobrar premio y (9) para jugar a doble o nada, ya que lleva incorporado un mecanismo de doble o nada y su entrada en juego permite al jugador doblar o perder los premios obtenidos en combinaciones ganadoras que no superen 10 veces el importe del precio de la partida. La no utilización del mecanismo permite el cobro del premio obtenido, por tanto es utilizable a voluntad del jugador. El premio máximo obtenido no es nunca superior a 500 Pt por partida.

No se considera necesario hacer más extensa esta descripción para que cualquier experto en la materia comprenda el alcance de la invención y las ventajas que de la misma se derivan.

Los materiales, forma, tamaño y disposición de los elementos serán susceptibles de variación, siempre y cuando ello no suponga una alteración a la esencialidad del invento.

Los términos en que se ha descrito esta memoria deberán ser tomados siempre con carácter amplio y no limitativo.

35

40

45

50

55

60

65

REIVINDICACIONES

1. Máquina de juego recreativo y de azar, que siendo del tipo de las que comprenden un mueble con monedero y panel frontal de juego en el que aparecen tres ventanas o multiproyectores de imágenes, determinantes de combinaciones susceptibles de premio, una ventana o multiproyector complementario constitutivo de un comodín trasladable a cualquiera de los multiproyectores de la combinación principal con la colaboración de respectivos botones pulsadores, para modificar dicha combinación principal, un bombo de lotería para premios de consolación y un pulsador de doble o nada cuyo resultado aparece en una ventana asociada, esencialmente se caracteriza porque en un lugar apropiado de su frontal, preferentemente al bombo de lotería (2), incorpora una pluralidad de paneles (1), representativos de impresos de un determinado juego de azar, dentro de cuyos impresos se establece a su vez un determinado número de casillas o zonas iluminables consecutivamente con la colaboración de un circuito complementario, habiéndose previsto que dicho circuito complementario sea un circuito

5 contador que va iluminando consecutivamente las casillas en función de las partidas sin obtención de premio, y con la particularidad de que los circuitos de iluminación de los paneles (1) están relacionados con el circuito de puesta en marcha del bombo giratorio (2) para activación de este último, un número predeterminado de veces, al completarse la iluminación de los paneles y casillas (1), reflejándose secuencialmente los números suministrados por los sucesivos giros del bombo (2) en los citados paneles (1).

10 2. Máquina de juego recreativo y de azar, según reivindicación primera, caracterizada porque los citados paneles (1) representan cartones de lotería, preferentemente en número de seis.

15 3. Máquina de juego recreativo y de azar, según reivindicación primera, caracterizada porque dispone además de una ventana (3), preferentemente situada bajo el bombo giratorio (2), materializada también en un multiproyector en el que aparecen las cifras o símbolos de juego que, suministradas por el bombo giratorio (2), son trasladadas a los paneles (1), actuando finalmente dicho multiproyector también como indicador del premio especial obtenido.

30

35

40

45

50

55

60

65

2 047 437

